第一图书网, tushu007.com

<<卡通动漫绘画教程>>

图书基本信息

书名：<<卡通动漫绘画教程>>

13位ISBN编号：9787122052803

10位ISBN编号：712205280X

出版时间：2009-6

出版时间：化学工业出版社

作者：丛琳

页数：127

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：http://www.tushu007.com

前言

近几年中国动漫产业经历了大发展时期，建起了六个国家动画产业发展基地，各地纷纷成立了许多动漫制作公司。
卡通动漫已成为了现代人时尚生活不可或缺的主题，深受年青人的喜欢，也引起了国家、文化产业及教育界的高度关注。
动漫不仅仅塑造了大量人物形象，同样塑造了经典的动物形象。
日本动漫在商业设计上面向全民，广泛的覆盖面成为产业成功的基础。
动画片《乱马》、《棋魂》、《火影忍者》、《十二国记》中的主角常常是活泼可爱的美少女，或者是坚毅无畏的战士，在现实或者虚拟的时空中展开华丽的冒险，勇敢追寻自己的理想。
迪斯尼更是个神奇的工厂，出产了大量最符合当年时尚潮流的美女，《白雪公主》、《美人鱼》、《公主日记》等。
最近国产动画片《喜羊羊与灰太狼》中的喜羊羊更是深爱小朋友们的喜爱。
这些动画片及动画形象的产生都离不开卡通绘画，可以说，卡通绘画是动画片制作的基础。
学会画卡通不但是专业人士的必需，也是更多青少年的兴趣爱好。
这些年，我在卡通绘画方面出版了几本书，承蒙读者的喜爱，让我有了更多的信心，也有了更大的动力去钻研卡通绘画的原理与技法。
在这期间，我阅读了国内外大量的卡通绘画书籍，了解了卡通绘画大师的许多精妙之处，并通过手绘实践领悟出了更多的绘画技巧。
本书就是在我总结了这些体会之后，认为很有必要为读者编写的一本系统、完整的卡通动漫绘画教程，从绘画工具的种类与应用、不同角色的五官表情与体态、经典动画片中的角色分析、动物的画法、场景设计、四格漫画等方面，全面详尽地讲解卡通绘画的知识与技法。
希望能成为卡通从业人员及绘画爱好者非常有用的学习教材。

内容概要

卡通画活泼、夸张的艺术形式，易学易画的特点，不仅是艺术从业人员的工作需要，更是受到现代青少年的喜爱。

本教程共分八章，分别向读者展现了：卡通绘画工具、卡通人物头部与体态绘制、经典动漫形象的绘画技法分析、卡通动物的绘制、卡通场景的表现、四格漫画的应用等内容。

本书内容丰富，语言简明，形式活泼，是动漫爱好者初学路上的一个好助手，同时也是动漫从业人员非常有用的学习教材。

书籍目录

第一章 动画概述动画的基本概念动画发展的早期历史动画的类型二维动画的设计流程三维动画电影的发展动画角色设计动画设计与漫画、插图设计第二章 绘画工具绘图常用铅笔绘图常用钢笔及水笔其他常用绘图笔绘图常用尺子其他绘图工具常用绘图纸颜料现代绘图软件第三章 动漫人物头部脸部及位置的关系脸部的基准线脸的画法睑的透视眼睛的结构眼睛的画法眼睛的不同表现形式鼻子的结构与画法嘴的结构耳朵的结构和画法头发的画法几种有代表性的发型表情的画法头部形态展现第四章 人物体态人类身体的比例漫画人物身体比例分析人物的透视体态线的绘制如何绘制运动体态生活中几种常见动作如何绘制Q版人物第五章 动漫人物绘制分析传统美少男时尚美少男运动男孩帅气男孩活泼男孩扮酷男孩休闲男孩盔甲将军军营战士机器人活泼可爱型女孩张扬性感型女孩魔法少女名侦探柯南《不可思议的游戏》中的人物《战国无双》中的人物第六章 动物动物的眼睛动物的鼻子与嘴动物的耳朵动物的毛动物的脚猫的画法狗的画法兔子的画法小鸟的画法小鱼的画法猪的画法猩猩的画法狮子的画法大象的画法第七章 场景场景透视与应用视平线与应用自然场景的绘制大楼场景的绘制教堂场景的绘制场景的设计特写镜头与细节镜头分镜头画面根据衔接角度的镜头种类不同的场景场景赏析第八章 四格漫画四格漫画概述四格漫画排版样式如何创作故事情节对话框的运用

章节摘录

动画的基本概念　　动画是通过连续播放一系列画面，给视觉造成连续变化的图画。
它的基本原理与电影、电视一样，都是视觉原理。
医学已证明，人类具有“视觉暂留”的特性，就是说人的眼睛看到一幅画或一个物体后，在1／24秒内不会消失。
利用这一原理，在一幅画还没有消失前播放出下一幅画，就会给人造成一种流畅的视觉变化效果。
因此，电影采用了每秒24幅画面的速度拍摄播放，电视采用了每秒25幅（PAL制）（中央电视台的动画就是PAL制）或30幅（NSTC制）画面的速度拍摄播放。
　　动画的分类没有完全确定的规范。
从制作技术和手段看，动画可分为以手工绘制为主的传统动画和以计算机为主的电脑动画。
按动作的的表现形式来区分，动画大致分为接近自然动作的“完善动画”（动画电视）和采用简化、夸张的“局限动画”（幻灯片动画）。
从空间的视觉效果上看，又可分为二维动画和三维动画。
从播放效果上看，还可分为顺序动画（连续动作）、循环动画（反复动作）和交互式动画。

第一图书网, tushu007.com

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:http://www.tushu007.com